

(1) 許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2003 年 9 月 4 日 (04.09.2003)

PCT

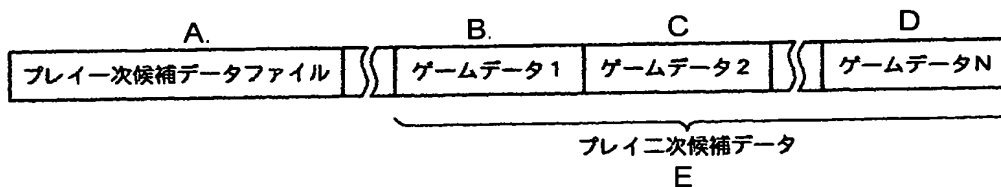
(10) 国際公開番号  
WO 03/072214 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 13/00 6330 東京都千代田区丸の内二丁目4番1号 Tokyo (JP). 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京 (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, INC.) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP03/02249
- (22) 国際出願日: 2003 年 2 月 27 日 (27.02.2003)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ: 特願2002-054805 2002 年 2 月 28 日 (28.02.2002) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒100-
- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 高瀬 康実 (TAKASE, Yasumi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 吉田 ゆみ (YOSHIDA, Yumi) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP). 山本 直弘

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE, PROGRAM, INFORMATION STORAGE MEDIUM, GAME DEVICE CONTROL METHOD, GAME DISTRIBUTION METHOD, AND GAME DISTRIBUTION DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム装置、プログラム、情報記憶媒体、ゲーム装置の制御方法、ゲーム配信方法及びゲーム配信装置



A...PLAY PRIMARY CANDIDATE DATA FILE  
B...GAME DATA 1  
C...GAME DATA 2  
D...GAME DATA N  
E...PLAY SECONDARY CANDIDATE DATA

(57) Abstract: A game device in which a player can easily select a game data set to be played when playing a game. One or more play primary candidate data names are selected from play secondary candidate data including one or more game data sets. A play primary candidate data file including play primary candidate data name information required for displaying a selected play primary candidate data name is stored on a storage medium. A play primary candidate data name is displayed according to the stored play primary candidate data name information. One or more of the play primary candidate data names displayed are selected as data names to be played. The game is controlled according to the game data of the selected data name to be played.

(57) 要約: ゲームをプレイする際に、プレイヤーがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することができるゲーム装置を提供する。1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データから1又は複数のプレイ一次候補データ名が選択される。選択されるプレイ一次候補データ名を表示するために必要なプレイ一次候補データ名情報を含んで構成されたプレイ一次候補データファイルが記憶媒体に記憶される。記憶されるプレイ一次候補データ名情報に基づいてプレイ一次候補データ名が表示される。表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数が

[続葉有]

WO 03/072214 A1



(YAMAMOTO, Naohiro) [JP/JP]; 〒104-6041 東京都中央区晴海一丁目8番10号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 特許業務法人はるか国際特許事務所 (HARUKA PATENT & TRADEMARK ATTORNEYS); 〒160-0022 東京都新宿区新宿二丁目4番16号 栄幸ビル9階 Tokyo (JP).

(81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ,

TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, SI, SK, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

## 明 細 書

ゲーム装置、プログラム、情報記憶媒体、ゲーム装置の制御方法、  
ゲーム配信方法及びゲーム配信装置

5

## 技術分野

本発明はゲーム装置、プログラム、情報記憶媒体、ゲーム装置の  
制御方法、ゲーム配信方法及びゲーム配信装置に関し、特に、ゲー  
ムをプレイする際にプレイヤがプレイの対象とするゲームデータ  
10 を容易に選択することをできるようにする技術に関する。

## 背景技術

ゲームの中には、ゲームで使用されるデータ(ゲームデータ)を、  
プレイヤが独自に作成したり、別ディスクやネットワーク経由で入  
15 手したりできるようにすることによって、ゲームの面白さを高めて  
いるものがある。例えば、ステップデータに基づいて画面上に表示  
されるステップ指示に応じてプレイヤがステップを踏むダンスゲー  
ムは、プレイヤが独自にステップデータを作成できるものが知ら  
れている。こうしたゲームでは、プレイヤによって作成されたゲー  
20 ムデータをメモリカードやハードディスク記憶装置等の不揮発性  
記憶装置に保存できるようになっているのが一般的である。したが  
って、次回プレイ以降においても、プレイヤは不揮発性記憶装置に  
保存されたゲームデータの中からプレイ対象とするゲームデータ  
を選択することにより、自らが作成したゲームデータに基づいてゲ  
25 ムをプレイすることができる。

しかしながら、こうしたゲームデータはコレクションとしての性

格を有しており、プレイヤは自らが作成したゲームデータを消さずに保存しておくことが多い。このため、ゲームデータの数が増加し、ゲームデータの選択画面には大量のゲームデータが表示される場合がある。こうした場合、プレイヤはプレイ対象とするゲームデータを容易に選択することができなくなるおそれがある。特に、プレイヤが選択する機会の多いゲームデータ、すなわち、プレイ頻度の高いゲームデータを容易に選択できないことは、プレイヤに対してストレスを感じさせることとなってしまう。

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、ゲームをプレイする際にプレイヤがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択することができるゲーム装置、プログラム、情報記憶媒体、ゲーム装置の制御方法、ゲーム配信方法及びゲーム配信装置を提供することにある。

## 15 発明の開示

上記課題を解決するために、本発明に係るゲーム装置は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段と、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段と、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段と、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報

に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段と、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段と、前記プレイ対象データ名選択手段

5 によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段と、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段とを含むことを特徴とする。

- 10 また、本発明に係るプログラムは、ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データの
- 15 うち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段に
- 20
- 25

よって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムである。

- 5       また、本発明に係る情報記憶媒体は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶したものである。
- 10
- 15
- 20
- 25

また、本発明に係るゲーム装置の制御方法は、ゲームのプレイに

使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ二次候補データ記憶ステップと、前記不揮発性記憶装置に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択を受けつけるプレイ一次候補データ名選択ステップと、前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ一次候補データ記憶ステップと、前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示させるプレイ一次候補データ名表示ステップと、前記プレイ一次候補データ名表示ステップで表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数をプレイ対象データ名として選択を受けつけるプレイ対象データ名選択ステップと、前記プレイ対象データ名選択ステップで選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得ステップと、前記プレイ対象データ取得ステップで取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御ステップとを含むことを特徴とする。

また、本発明に係るゲーム配信方法は、ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ

- 名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信する。
- 15      また、本発明に係るゲーム配信装置は、ゲームのプレイに使用される1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち1又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段、前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、前記プレイ一次候補データ名表示手
- 20
- 25



段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段として、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯ゲーム機、携帯電話機、パーソナルコンピュータ等のコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信する。

10 本発明では、1又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データから1又は複数のプレイ一次候補データ名が選択される。そして、選択されるプレイ一次候補データ名を表示するために必要なプレイ一次候補データ名情報を含んで構成されたプレイ一次候補データが記憶媒体に記憶される。そして、記憶されるプレイ一次候補データ名情報に基づいてプレイ一次候補データ名が表示される。そして、表示されるプレイ一次候補データ名のうち1又は複数がプレイ対象データ名として選択される。そして、選択されるプレイ対象データ名のゲームデータに基づいてゲームが制御される。

20 なお、プレイ一次候補データは、例えばプレイ頻度の高いデータ等である。また、プレイ一次候補データ名情報は、ゲームデータ名そのものに限られず、例えばゲームデータ名が記憶されている記憶位置を示すアドレス等であってもよい。また、不揮発性記憶装置は、例えばE E P R O M (Electrically Erasable and Programmable  
25 Read Only Memory) やハードディスク記憶装置等である。また、一括配信は、例えば、プログラムの全体をまとめて配信することであ

る。また、分割配信は、例えば、ゲームの局面に応じて必要なプログラムの一部を配信することである。

本発明によれば、プレイ対象とするゲームデータを選択する際には、プレイヤによって選択されたプレイ一次候補データ名が表示されるため、プレイヤはプレイ対象とするゲームデータを容易に選択  
5 することができる。

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データは、前記プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一  
10 部のゲームデータ名に係るゲームデータ自体を含んで構成されることを特徴とする。こうすれば、プレイ一次候補データ名を取得するために要する記憶媒体へのアクセス回数を減少させることができ、プレイ一次候補データ名を表示するために要する時間を短縮することができる。これによって、プレイ対象とするゲームデータを  
15 選択する際において、プレイヤの感じるストレスを軽減することができる。

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データに対応するゲームデータとゲームデータ名を前記プレイ二次候補データ記憶手段から削除する  
20 プレイ二次候補データ削除手段とを含むことを特徴とする。こうすれば、プレイ一次候補データとして選択したプレイ二次候補データの削除を容易化することができ、該プレイ二次候補データの削除を望むプレイヤの利便性を向上することができる。

また、本発明の一態様では、前記プレイ一次候補データ記憶手段  
25 に記憶されるプレイ一次候補データを一括読み出しするプレイ一次候補データ一括読み出し手段を含み、前記プレイ一次候補データ

名表示手段は、プレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名として、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データにプレイ一次候補データ名情報として含まれるゲームデータ名を表示し、前記プレイ対象データ取得手段は、プレイ一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データから取得することを特徴とする。

なお、一括読み出しは、プレイ一次候補データ（プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一部のゲームデータ名に係るゲームデータ自体を含んで構成される。）を読み出し、プレイ一次候補データ名表示手段がプレイ一次候補データに含まれるゲームデータ名を表示することができるようにし、かつ、プレイ対象データ取得手段がプレイ一次候補データからプレイ対象データを取得できるようにすることである。例えば、プレイ一次候補データ名表示手段及びプレイ対象データ取得手段がCPU（Central Processing Unit）等のプログラム実行手段によって実現されるゲーム装置においては、プレイ一次候補データを読み出し、主記憶装置等の記憶手段に記憶することによって、プログラム実行手段から任意に利用可能とすることである。

こうすれば、例えば、ゲーム開始時において、記憶媒体よりプレイ一次候補データを一括読み出ししておくことによって、プレイ対象データとして選択されるゲームデータを取得するために、再度記憶媒体へアクセスする必要がなくなり、ゲームデータの読み出しに要する時間を短縮することができる。すなわち、ゲームデータの読み出しにおけるプレイヤの待ち時間を短縮することができ、プレイヤの感じるストレスをさらに軽減することができる。

## 図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の実施形態に係るゲーム装置のハードウェア構成を示す図である。

5 図 2 は、本発明の実施形態に係るメモリカードの記憶内容を示す図である。

図 3 は、本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データファイルのデータ構成を示す図である。

図 4 は、本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ名情報のデータ構成を示す図である。

10 図 5 は、本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ選択画面を示す図である。

図 6 は、本発明の実施形態に係るゲームデータ移行先指定画面を示す図である。

15 図 7 は、本発明の実施形態に係るプレイ対象データ選択画面を示す図である。

図 8 は、本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データ選択画面を表示する処理を示すフロー図である。

図 9 は、本発明の実施形態に係るプレイ一次候補データファイルへゲームデータを移行する処理を示すフロー図である。

20 図 10 は、本発明の実施形態に係るプレイ対象データの選択からゲームの実行までの処理を示すフロー図である。

図 11 は、本発明の実施形態に係る通信ネットワークを用いたゲームプログラム配信システムの全体構成を示す図である。

発明を実施するための最良の形態

以下、本発明の好適な実施の形態について図面に基づき詳細に説明する。

図 1 は、本発明の各実施形態に係るゲーム装置 10 のハードウェア構成を示す図である。同図に示すゲーム装置 10 は、モニタ 18 及びスピーカ 22 に接続された家庭用ゲーム機 46 に、情報記憶媒体たる DVD (Digital Versatile Disk; 商標) 25 及びメモリカード 42 が装着され、さらにモニタ 18 及びスピーカ 22 が接続されることによって構成される。モニタ 18 には家庭用テレビ受像器が用いられ、スピーカ 22 にはその内蔵スピーカが用いられる。また、ここではゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 46 に供給するために DVD 25 を用いるが、CD-ROM (Compact Disc - Read Only Memory) や ROM (Read Only Memory) カード等、他のあらゆる情報記憶媒体を用いることができる。また、インターネット等のデータ通信網を介して遠隔地からゲームプログラムやゲームデータを家庭用ゲーム機 46 に供給することもできる。

家庭用ゲーム機 46 は、マイクロプロセッサ 14、画像処理部 16、主記憶 26、入出力処理部 30、音声処理部 20、コントローラ 32 及び DVD 再生部 24 を含んで構成されるコンピュータゲームシステムである。マイクロプロセッサ 14、画像処理部 16、主記憶 26 及び入出力処理部 30 は、バス 12 によって相互データ通信可能に接続されており、入出力処理部 30 には、コントローラ 32、音声処理部 20、DVD 再生部 24 及びメモリカード 42 が接続されている。家庭用ゲーム機 46 の各構成要素は筐体内に収容されている。

マイクロプロセッサ 14 は、図示しない ROM に格納されるオペ

レーティングシステム、D V D 2 5 から読み出されるゲームプログラム、及びメモリカード 4 2 から読み出されるセーブデータに基づいて、家庭用ゲーム機 4 6 の各部を制御し、プレイヤに提供するためのゲームを実現する。バス 1 2 はアドレス及びデータを家庭用ゲーム機 4 6 の各部でやり取りするためのものである。また、主記憶 2 6 は、例えば R A M (Random Access Memory) を含んで構成されるものであり、D V D 2 5 から読み出されたゲームプログラムや、メモリカード 4 2 から読み出されたセーブデータが必要に応じて書き込まれる。画像処理部 1 6 は V R A M (Video Random Access Memory) を含んで構成されており、マイクロプロセッサ 1 4 から送られる画像データを受け取って V R A M 上にゲーム画面を描画するとともに、その内容をビデオ信号に変換してモニタ 1 8 に出力する。

入出力処理部 3 0 は、マイクロプロセッサ 1 4 が、コントローラ 3 2、音声処理部 2 0、D V D 再生部 2 4 及びメモリカード 4 2 にアクセスするためのインタフェースである。音声処理部 2 0 はサウンドバッファを含んで構成されており、D V D 2 5 から読み出され、サウンドバッファに記憶されたゲーム音楽やゲーム効果音や音声メッセージ等のデータを再生してスピーカ 2 2 から出力する。D V D 再生部 2 4 は、マイクロプロセッサ 1 4 からの指示に従って D V D 2 5 に記録されたゲームプログラムを読み取る。コントローラ 3 2 は、プレイヤが各種操作を行うための汎用の操作入力手段であり、指示ボタンを備えている。また、メモリカード 4 2 は、家庭用ゲーム機 4 6 から脱着可能な不揮発性メモリ (例えば E E P R O M 等) を含んで構成されており、各種ゲームのセーブデータ等を記憶するものである。

本実施形態に係るゲーム装置 10 において、プレイ二次候補データ記憶手段及びプレイ一次候補データ記憶手段はメモリカード 42 によって実現される。また、プレイ一次候補データ名選択手段、プレイ一次候補データ名表示手段、プレイ対象データ名選択手段、プレイ対象データ取得手段、ゲーム制御手段及びプレイ一次候補データ一括読み出し手段は、マイクロプロセッサ 14 を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現される。

本実施形態に係るゲーム装置 10 では、図 2 に示すように、メモリカード 42 にプレイ一次候補データファイルと 1 又は複数のゲームデータ（プレイ二次候補データ）が記憶されるようになっている。なお、メモリカード 42 に記憶されるプレイ一次候補データファイルは 1 つに限られない。プレイ一次候補データファイルのデータ構成を図 3 に示す。同図に示すように、プレイ一次候補データファイルには、プレイ一次候補データと 1 又は複数の非優先プレイ一次候補ゲームデータとが含まれる。また、プレイ一次候補データには、プレイ一次候補データ名情報と 1 又は複数の優先プレイ一次候補ゲームデータとが含まれる。なお、プレイ一次候補データファイルには、プレイ一次候補データ名情報が含まれる領域と、優先プレイ一次候補ゲームデータ及び非優先プレイ一次候補ゲームデータが含まれるゲームデータ領域が設けられている。ゲームデータ領域は先頭から順に分割されており、その各領域に各ゲームデータが含まれるようになっている。

プレイ一次候補データ名情報のデータ構成を図 4 に示す。同図に示すように、プレイ一次候補データ名情報は、プレイ一次候補データファイルに含まれるゲームデータのすべて（優先プレイ一次候補ゲームデータ及び非優先プレイ一次候補ゲームデータ）について、

1) ゲームデータを識別するためのゲームデータIDと、2) ゲームデータ名と、3) ゲームデータが含まれている領域の先頭アドレスとから構成される。

優先プレイ一次候補ゲームデータは、プレイ対象データ選択画面  
5 (図7参照)において、プレイ一次候補データとして、プレイ一次候補データ名情報とともに一括読み出しされるゲームデータである。例えば、プレイ一次候補データファイルに大量のゲームデータが含まれている場合には、プレイ一次候補データファイルを一括読み出し不可能な場合があり、そのような場合に優先プレイ一次候補  
10 データと非優先プレイ一次候補データとを区別する意義がある。なお、非優先プレイ一次候補データを設けないようにしてもよい。この場合、プレイ一次候補データファイルに含まれるすべてのゲームデータは、優先プレイ一次候補データとなる。すなわち、この場合には、プレイ一次候補データファイルとプレイ一次候補データとは  
15 同じものを指すことになる。

以下、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行、プレイ一次候補データファイルに基づくプレイ対象データの選択について説明する。

図5はプレイ一次候補データ選択画面を、図6はゲームデータ移行先指定画面を示している。プレイ一次候補データ選択画面50は、  
20 プレイヤがプレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへ移行するゲームデータを選択する画面である。プレイ一次候補データ選択画面50は、例えばプレイ一次候補データファイルに含まれているゲームデータに係るゲームデータ名を変更したり、ゲームデータの含まれている領域を変更したりするためのプレイ  
25 一次候補データファイル管理機能の一部として存在するものである。



プレイヤー候補データ選択画面 50 において、プレイヤーによってゲームデータが選択されると、ゲームデータ移行先指定画面 60 が表示される。ゲームデータ移行先指定画面 60 は、プレイヤーがプレイヤー候補データ選択画面 50 において選択したゲームデータをプレイヤー候補データファイルのゲームデータ領域のどの領域に含ませるか

5 ませるかを指定する画面である。ゲームデータ移行先指定画面 60 において、プレイヤーによって領域が指定されると、プレイ二次候補データからプレイヤー候補データファイルへのゲームデータの移行が実行される。

- 10 図 7 はプレイ対象データ選択画面を示している。プレイ対象データ選択画面 70 は、プレイヤーがプレイの対象とするゲームデータ（プレイ対象データ）を選択する画面である。プレイ対象データ選択画面 70 は、例えばゲーム実行する際に表示される。プレイ対象データ選択画面 70 において、プレイヤーによってプレイ対象データ
- 15 が選択されると、選択されたプレイ対象データに基づいてゲームが実行される。

以下、プレイ二次候補データからプレイヤー候補データファイルへのゲームデータの移行について、さらに詳細に説明する。

- プレイヤー候補データ選択画面 50 には、図 5 に示すように、プレイ二次候補データとしてメモリカード 42 に記憶されているゲームデータに係るゲームデータ名が表示される。また、画面下部には選択ボタンが表示される。プレイヤー候補データ選択画面 50 において、プレイヤーは、表示されるゲームデータ名のうちからプレイヤー候補データファイルに移行するものを選択し、コントローラ 3
- 20
- 25 2 を用いて選択ボタンを指示する。選択ボタンが指示されると、選択されたゲームデータ名に係るゲームデータをプレイヤー候補デ

ータファイルへ移行する処理が実行される。

図 8 は、プレイ一次候補データ選択画面 50 を表示する処理について説明するためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、まず、プレイ二次候補データとしてメモリカード 42 に記憶されているゲームデータを検索する (S 101)。該当するゲームデータが見つかった場合には、そのゲームデータ名を取得し記憶する (S 102、S 103)。さらに、プレイ二次候補データとして記憶されているゲームデータに係るゲームデータ名をすべて取得していき、取得したゲームデータ名を記憶していく (S 104、S 105)。そして、プレイ二次候補データとしてメモリカード 42 に記憶されているゲームデータのすべてについてゲームデータ名を記憶した場合には、プレイ一次候補データ選択画面 50 を表示し、記憶しておいたゲームデータ名をプレイ一次候補データ選択画面 50 に表示する (S 106)。なお、本処理は、DVD 25 等に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ 14 によって実行されることによって実現される。

図 9 は、プレイ一次候補データファイルへゲームデータを移行する処理について説明するためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、まず、プレイヤに対して移行確認を行う移行確認画面を表示する (S 201)。プレイヤによって移行許可がなされなかった場合には (S 202)、ゲームデータの移行処理を中止する。プレイヤによって移行許可がなされた場合には (S 203)、プレイ一次候補データファイル全体を読み出す (S 204)。すなわち、メモリカード 42 に記憶されたプレイ一次候補データファイルを読み出し、主記憶 26 に記憶しておく。そして、主記憶 26 に記憶されたプレイ一次候補データファイルに含まれたプレイ一次候補

データ名情報に基づいて、ゲームデータ移行先指定画面 60 を表示する。

- ゲームデータ移行先指定画面 60 には、図 6 に示すように、プレイヤー一次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名に基づいて、プレイヤー一次候補データファイルのゲームデータ領域の状況が表示される。すなわち、ゲームデータが含まれている場合にはゲームデータ名が表示され、ゲームデータが含まれていない場合には空欄として表示される。なお、ゲームデータ移行先指定画面 60 が表示される際には、ゲームデータ領域の先頭から所定数分の状況、例えば、優先プレイヤー一次候補ゲームデータのゲームデータ領域の状況が表示される。こうすれば、画面にゲームデータ領域の状況が大量に表示されることを防ぐことができる。また、画面下部には、選択ボタン、次へボタン、前へボタンが表示される。画面に表示されていない、すなわち、ゲームデータ領域の先頭から所定数以降の状況は、コントローラ 32 を用いて次へボタンを指示することによって表示される。また、次へボタンを指示した場合には、前へボタンを指示すると、次へボタンを前回指示した際の画面が表示される。ゲームデータ移行先指定画面 60 において、プレイヤーは、ゲームデータの移行先として、空欄として表示されているものを（ゲームデータ名が表示されていないもの）を選択し、コントローラ 32 を用いて選択ボタンを指示する。

- ゲームデータ移行先指定画面 60 において、選択ボタンが指示されると、ゲームデータの移行が実行される（S205）。すなわち、プレイヤーによって選択されたゲームデータを読み出し、主記憶 26 に記憶されているプレイヤー一次候補データファイルの指定されたゲームデータ領域に移行する。また併せて、プレイヤー一次候補データ名

情報の内容を変更する。そして、主記憶 2 6 に記憶されたプレイ  
次候補データファイルをメモリカード 4 2 に上書き保存する (S 2  
0 6)。これによって、プレイ次候補データファイルへのゲーム  
データを移行する処理が完了する。なお、本処理は、DVD 2 5 等  
5 に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ 1 4 によって実行  
されることによって実現される。

以下、プレイ次候補データファイルに基づくプレイ対象データ  
の選択からゲームの実行までについてさらに詳細に説明する。

プレイ対象データ選択画面 7 0 には、図 7 に示すように、プレイ  
10 次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名が表示される。な  
お、プレイ対象データ選択画面 7 0 が表示される際には、ゲームデ  
ータ領域の先頭から所定数分に含まれているゲームデータ、例えば、  
優先プレイ次候補ゲームデータに係るゲームデータ名が表示さ  
れる。また、画面下部には、選択ボタン、次へボタン、前へボタン  
15 が表示される。ゲームデータ領域の先頭から所定数以降に含まれて  
いるゲームデータに係るゲームデータ名については、コントローラ  
3 2 を用いて次へボタンを指示することによって表示される。また、  
次へボタンを指示した場合には、前へボタンを指示すると、次へボ  
タンを前回指示した際の画面が表示される。プレイ対象データ選択  
20 画面 7 0 において、プレイヤは、表示されるゲームデータのうちか  
らプレイ対象ゲームデータを選択し、コントローラ 3 2 を用いて選  
択ボタンを指示する。

図 1 0 は、プレイ対象データの選択からゲームの実行までの処理  
を説明するためのフロー図である。同図に示すように、本処理では、  
25 まず、プレイ次候補データ (プレイ次候補データ名情報及び優  
先プレイ次候補ゲームデータ) をメモリカード 4 2 から一括読み

出しする（S301）。すなわち、プレイ一次候補データをメモリカード42から読み出し、主記憶26に記憶しておく。そして、次に、プレイ対象データ選択画面70を表示する（S302）。プレイ対象データ選択画面70には、前述のように、プレイ一次候補データ名情報に含まれたゲームデータ名が表示される。プレイ対象データ選択画面70においてプレイ対象データが選択されると、選択されたプレイ対象データが優先プレイ一次候補ゲームデータであるか否かについて判断する（S303）。優先プレイ一次候補ゲームデータが選択された場合には、すでに主記憶26にゲームデータが記憶されているため、主記憶26に記憶されたゲームデータに基づいてゲームが実行される。非優先プレイ一次候補ゲームデータが選択された場合には、主記憶26にゲームデータが記憶されていないため、メモリカード42からゲームデータが読み出され（S304）、ゲームが実行される。なお、本処理は、DVD25等に記憶されたプログラムが、マイクロプロセッサ14によって実行されることによって実現される。

以上、説明したゲーム装置10によれば、プレイヤがプレイ対象データを選択する際に、プレイ一次候補データファイルに含まれるゲームデータ名のみが表示されるため、プレイヤはプレイ対象データを容易に選択することができる。また、プレイ対象データを選択する際に、プレイ一次候補データを一括読み出ししておくことで、プレイ対象データが選択されてからゲーム実行までに要する時間を短縮することができる。

なお、本発明は以上説明した実施の形態に限定されるものではない。

例えば、以上の説明は家庭用ゲーム機を用いて本発明を実施する

例についてのものであるが、業務用ゲーム装置にも本発明は同様に適用可能である。この場合、モニタやスピーカは一体的に形成することが望ましい。

また、例えば、図 9 の S 2 0 6 において、プレイ一次候補データとしてセーブするゲームデータをプレイ二次候補データより削除する処理を追加することもできる。この場合、プレイ二次候補データ削除手段は、マイクロプロセッサ 1 4 を中心としたハードウェア及びソフトウェアによって実現される。こうすれば、プレイ一次候補データとして選択したゲームデータのプレイ二次候補データからの削除を容易化することができ、該ゲームデータのプレイ二次候補データからの削除を望むプレイヤーの利便性を向上することができる。

また、例えば、図 1 0 の S 3 0 1 において、プレイ一次候補データの一括読み出しを実行するようにしたが、プレイ一次候補データの一括読み出しは、ゲームの起動時に実行するようにしてもよい。こうすれば、プレイ対象データの選択処理の際にプレイ一次候補データを一括読み出しする必要がなくなるため、プレイ対象データ選択画面の表示に要する時間を短縮することができ、プレイヤーの感じるストレスを軽減することができる。

また、例えば、プレイ一次候補データ名情報を構成する情報は、図 4 に示したものに限られない。例えば、表示順情報を追加するようにしてもよい。以上の説明では、ゲームデータ移行先指定画面 6 0 やプレイ対象データ選択画面 7 0 において、ゲームデータ名の表示はゲームデータが含まれているゲームデータ領域の順に基づいてなされたとしたが、これを表示順情報に基づいて表示されるようにしてもよい。また、例えば、コメント情報を追加するようにして

もよい。こうすれば、ゲームデータに詳細な情報を対応づけることができ、プレイヤがゲームデータをさらに容易に選択することができるようになる。

また、以上では、プレイ二次候補データからプレイ一次候補データファイルへのゲームデータの移行について説明したが、例えば、  
5 プレイヤがゲームにおいてゲームデータを保存する場合には、ゲームデータをプレイ一次候補データファイルに保存できるようにしてもよい。こうすれば、プレイヤの利便性を向上することができる。

さらに、以上の説明ではゲームプログラム及びゲームデータを情報記憶媒体たるDVD 25から家庭用ゲーム機46に供給するようにしたが、通信ネットワークを介してゲームプログラム及びゲームデータを家庭等に配信することもできる。図11は、通信ネットワークを用いたゲームプログラム配信システムの全体構成を示す図である。同図に示すように、このゲームプログラム配信システム  
10 100は、ゲームデータベース102、サーバ104、通信ネットワーク106、パソコン108、家庭用ゲーム機110、PDA(携帯情報端末)112を含んでいる。このうち、ゲームデータベース102とサーバ104とによりゲームプログラム配信装置114が構成される。通信ネットワーク106は、例えばインターネット  
15 やケーブルテレビネットワークである。このシステムでは、ゲームデータベース102に、DVD 25の記憶内容と同様のゲームプログラム及びゲームデータが記憶されている。そして、パソコン108、家庭用ゲーム機110又はPDA 112等を用いて需要者がゲーム配信要求をすることにより、それが通信ネットワーク106を  
20 介してサーバ104に伝えられる。そして、サーバ104はゲーム配信要求に応じてゲームデータベース102からゲームプログラ

ム及びゲームデータを読み出し、それをパソコン 1 0 8、家庭用ゲーム機 1 1 0 又は P D A 1 1 2 等、ゲーム配信要求元に送信する。ここではゲーム配信要求に応じてゲーム配信するようにしたが、サーバ 1 0 4 から一方的に送信するようにしてもよい。また、必ずしも一度にゲームの実現に必要な全てのゲームプログラム及びゲームデータを配信（ダウンロード型配信）する必要はなく、ゲームの局面に応じて必要な部分を配信（ストリーム型配信）するようにしてもよい。このように通信ネットワーク 6 0 を介してゲーム配信するようにすれば、需要者はゲームプログラム及びゲームデータを容易に入手することができるようになる。

#### 産業上の利用の可能性

以上説明したように、本発明はゲーム機等に適用して、ゲームをプレイする際に、プレイヤがプレイの対象とするゲームデータを容易に選択できるようにすることができる。



## 請 求 の 範 囲

1. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ

5 二次候補データ記憶手段と、

前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段と、

10 前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ記憶手段と、

15 前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段と、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数をプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段と、

20 前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段と、

前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段と、

を含むゲーム装置。

2. 請求の範囲第1項に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データは、前記プレイ一次候補データ名情報としてゲームデータ名を含むとともに、さらに少なくとも一部のゲームデータ名に係る  
5 ゲームデータ自体を含んで構成される、  
ことを特徴とするゲーム装置。

3. 請求の範囲第2項に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補データに対応するゲームデータとゲームデータ名を前記プレイ  
10 二次候補データ記憶手段から削除するプレイ二次候補データ削除  
手段と、  
を含むことを特徴とするゲーム装置。

4. 請求の範囲第2項又は第3項に記載のゲーム装置であって、

前記プレイ一次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ一次候補  
15 データを一括読み出しするプレイ一次候補データ一括読み出し  
手段を含み、

前記プレイ一次候補データ名表示手段は、プレイ一次候補データ  
名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名として、プレイ  
一次候補データ一括読み出し手段によって一括読み出しされるプ  
20 レイ一次候補データにプレイ一次候補データ名情報として含まれ  
るゲームデータ名を表示し、

前記プレイ対象データ取得手段は、プレイ一次候補データ一括読  
み出し手段によって一括読み出しされるプレイ一次候補データか  
ら取得する、

25 ことを特徴とするゲーム装置。

5. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

5 前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ  
10 記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ  
15 イ一次候補データ名のうち 1 又は複数のプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

20 前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラム。

6. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

5 前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ  
10 記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ  
15 イ一次候補データ名のうち 1 又は複数のプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

20 前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを記憶した情報記憶媒体。

7. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ二次候補データ記憶ステップと、

- 5 前記不揮発性記憶装置に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択を受けつけるプレイ一次候補データ名選択ステップと、

- 10 前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを不揮発性記憶装置に記憶させるプレイ一次候補データ記憶ステップと、

前記プレイ一次候補データ名選択ステップで選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示させるプレイ一次候補データ名表示ステップと、

- 15 前記プレイ一次候補データ名表示ステップで表示されるプレイ一次候補データ名のうち 1 又は複数をプレイ対象データ名として選択を受けつけるプレイ対象データ名選択ステップと、

前記プレイ対象データ名選択ステップで選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得ステップと、

- 20 前記プレイ対象データ取得ステップで取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御ステップと、

を含むことを特徴とするゲーム装置の制御方法。

8. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

5 前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ  
10 記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ  
15 イ一次候補データ名のうち 1 又は複数のプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

20 前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信するゲーム配信方法。

9. ゲームのプレイに使用される 1 又は複数のゲームデータとそのゲームデータ名を含むプレイ二次候補データを記憶するプレイ二次候補データ記憶手段、

5 前記プレイ二次候補データ記憶手段に記憶されるプレイ二次候補データのうち 1 又は複数のゲームデータ名をプレイ一次候補データ名として選択するプレイ一次候補データ名選択手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名を表示するためのプレイ一次候補データ名情報を含むプレイ一次候補データを記憶するプレイ一次候補データ  
10 記憶手段、

前記プレイ一次候補データ名選択手段によって選択されるプレイ一次候補データ名をプレイ一次候補データ名情報に基づいて表示するプレイ一次候補データ名表示手段、

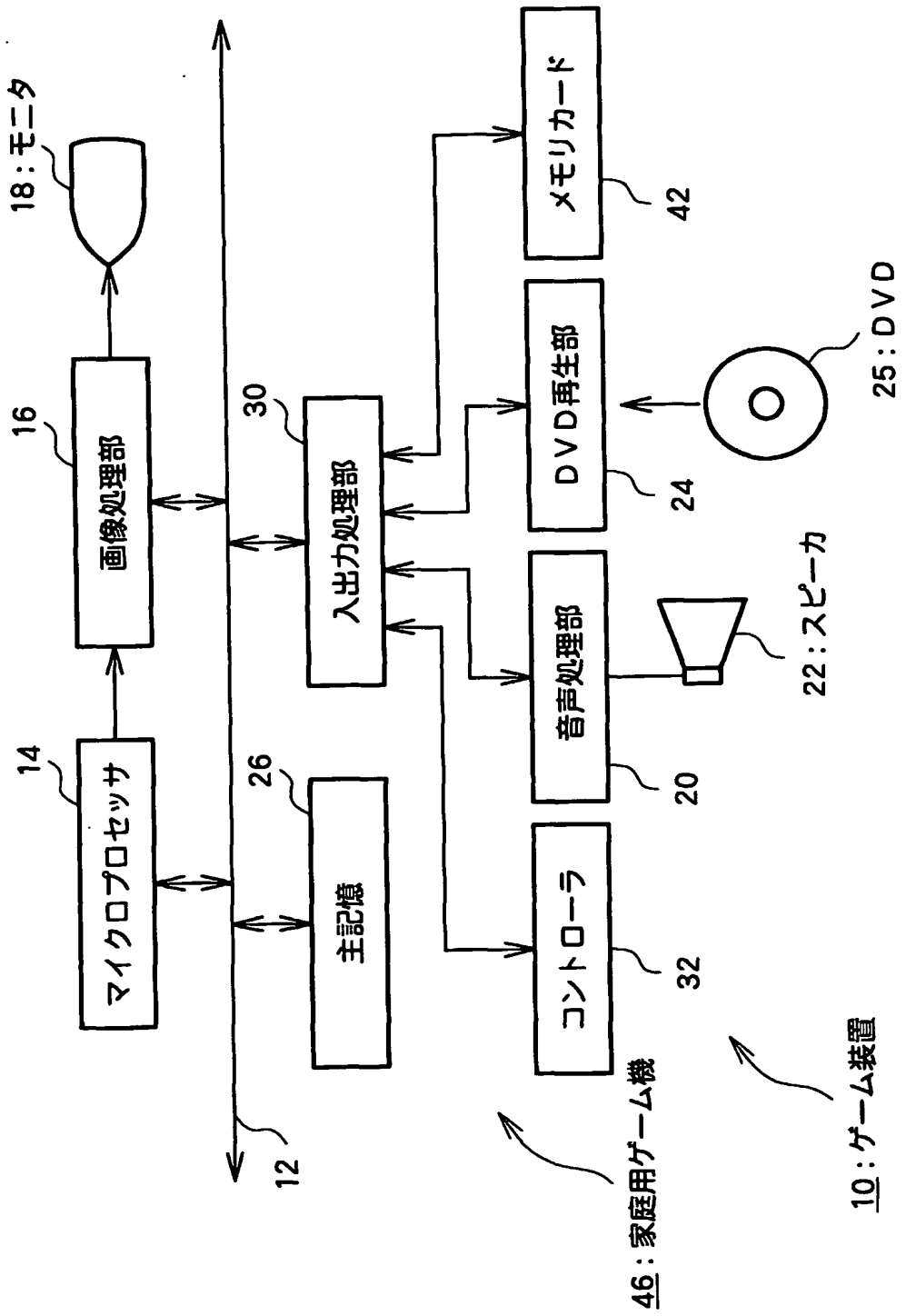
前記プレイ一次候補データ名表示手段によって表示されるプレイ  
15 イ一次候補データ名のうち 1 又は複数のプレイ対象データ名として選択するプレイ対象データ名選択手段、

前記プレイ対象データ名選択手段によって選択されるプレイ対象データ名に係るゲームデータをプレイ対象データとして取得するプレイ対象データ取得手段、及び、

20 前記プレイ対象データ取得手段によって取得されるゲームデータに基づいてゲームを制御するゲーム制御手段、

としてコンピュータを機能させるためのプログラムを一括又は分割配信するゲーム配信装置。

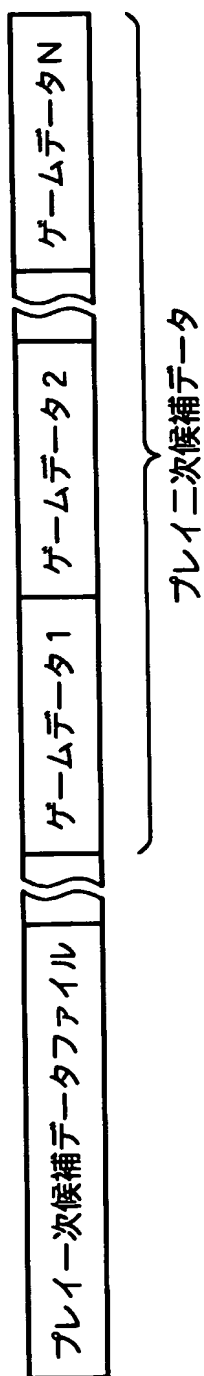
図 1

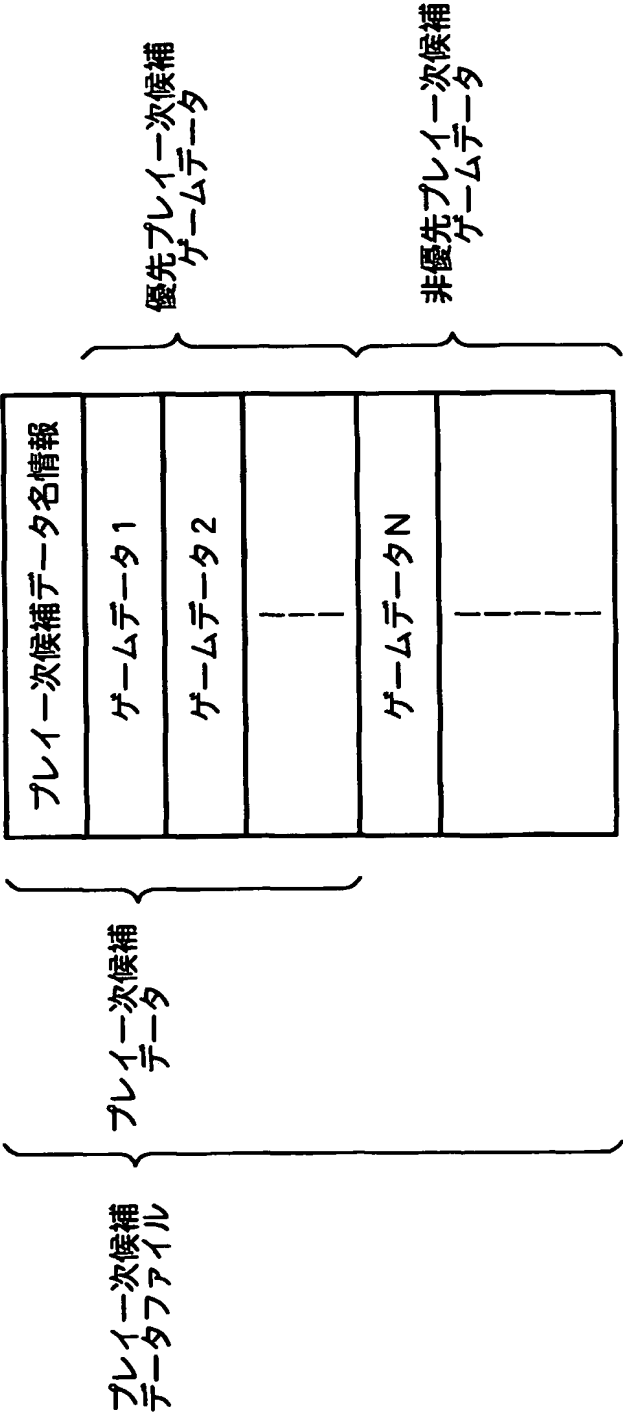




2 / 9

図 2





4 / 9

図 4

ゲームデータID
ゲームデータ名
先頭アドレス

図 5

ゲームデータ1	△
ゲームデータ2	
ゲームデータ3	
ゲームデータ4	
ゲームデータ5	
ゲームデータ6	
ゲームデータ7	▽

50

選択

5 / 9

図 6

ゲームデータ 1

ゲームデータ 3

-----

ゲームデータ 30

前へ 次へ 選択

60

図 7

ゲームデータ 1

ゲームデータ 3

-----

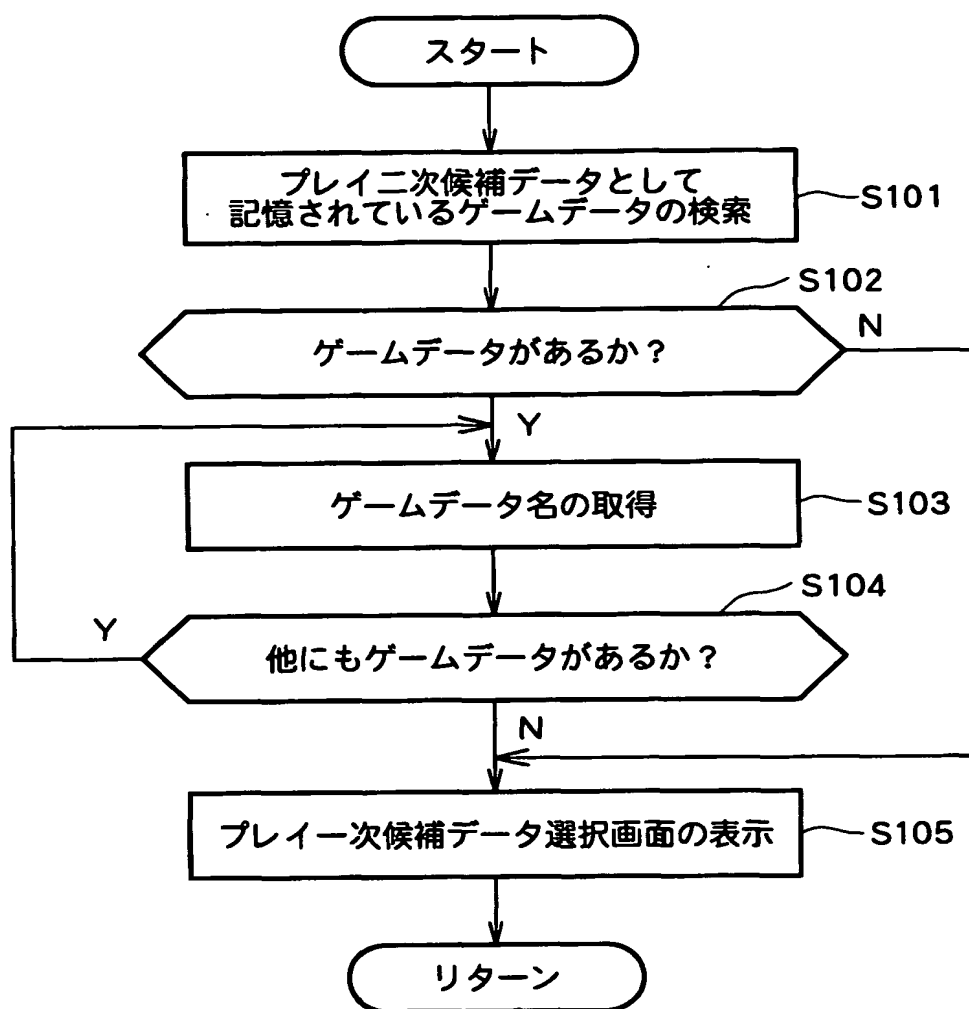
ゲームデータ 30

前へ 次へ 選択

70

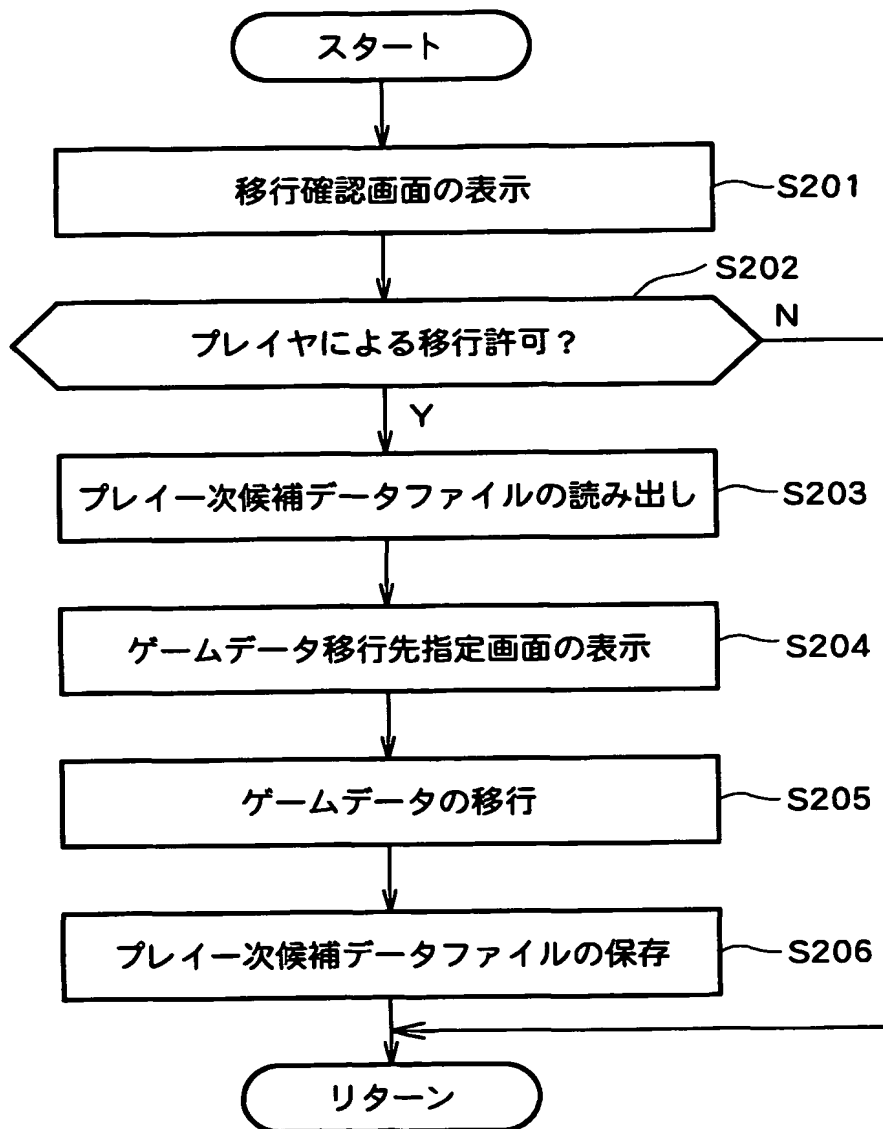
6 / 9

図 8



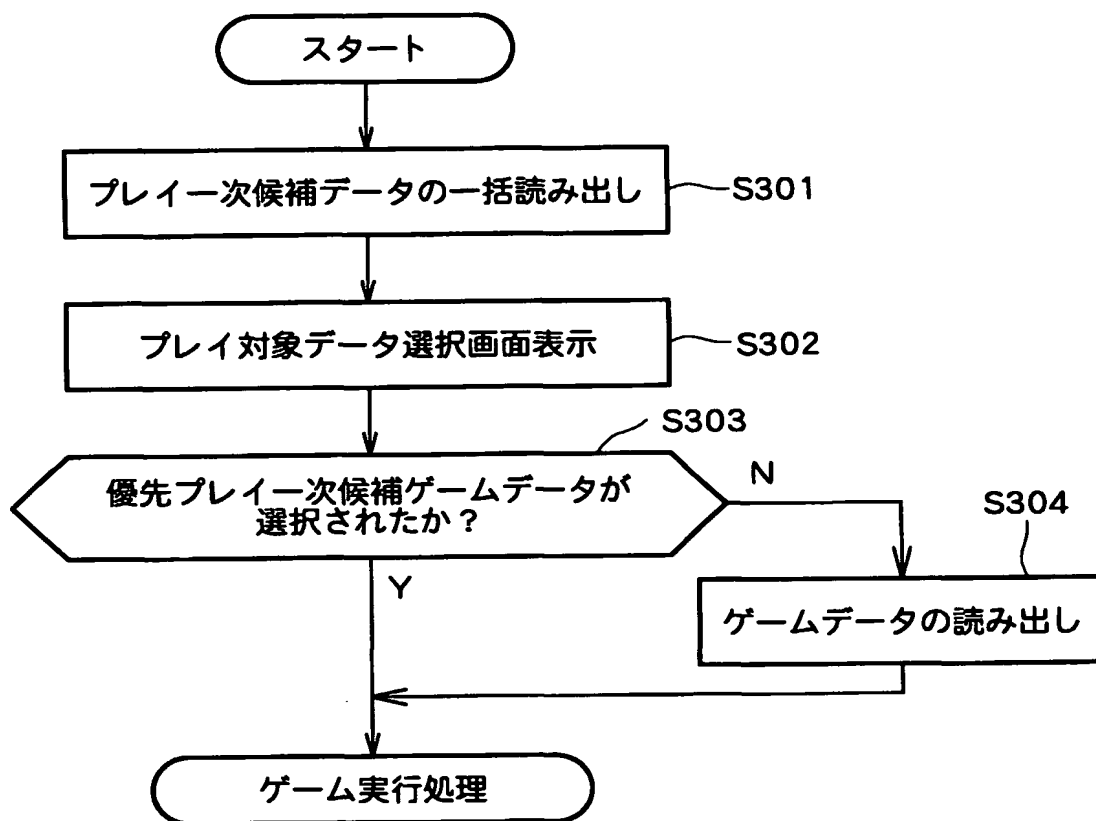
7 / 9

図 9



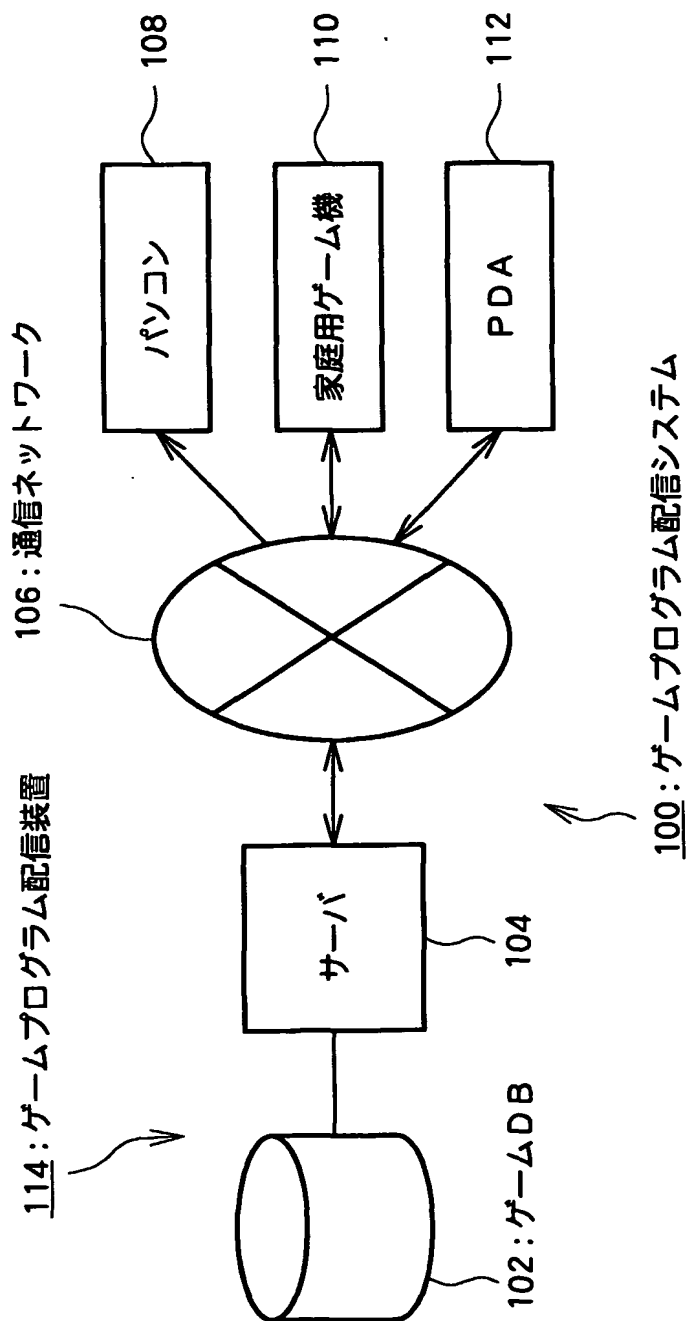
8 / 9

図 10



9 / 9

図 1 1





# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No.

PCT/JP03/02249

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl<sup>7</sup> A63F9/24, 13/00-13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 9-244925 A (Brother Industries, Ltd. et al.), 19 September, 1997 (19.09.97), Column 17, line 5 to column 19, line 39; Figs. 6 to 7 (Family: none)	1-9
Y	JP 5-12342 A (Hitachi, Ltd.), 22 January, 1993 (22.01.93), All pages; Figs. 1 to 49 (Family: none)	1-9
Y	JP 2000-244903 A (Hitachi Denshi, Ltd.), 08 September, 2000 (08.09.00), All pages; Figs. 1 to 5 (Family: none)	1-9

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T"

later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&"

document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
03 June, 2003 (03.06.03)

Date of mailing of the international search report  
17 June, 2003 (17.06.03)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>1</sup> A63F13/00

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>1</sup> A63F9/24、13/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年

日本国公開実用新案公報 1971-2003年

日本国登録実用新案公報 1994-2003年

日本国実用新案登録公報 1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	J P 9-244925 A (ブラザー工業株式会社 他1名) 1997.09.19, 第17欄第5行-第19欄第39行、 第6-7図, (ファミリーなし)	1-9
Y	J P 5-12342 A (株式会社日立製作所) 1993.01.22, 全頁, 第1-49図, (ファミリーなし)	1-9
Y	J P 2000-244903 A (日立電子株式会社) 2000.09.08, 全頁, 第1-5図, (ファミリーなし)	1-9

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)

「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&amp;」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

03.06.03

国際調査報告の発送日

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

松川 直樹

電話番号 03-3581-1101 内線 3264